
PlayStation
Gダライアス
DARIUS
TAITO

君は、生命の誕生を見る…



ごあいさつ

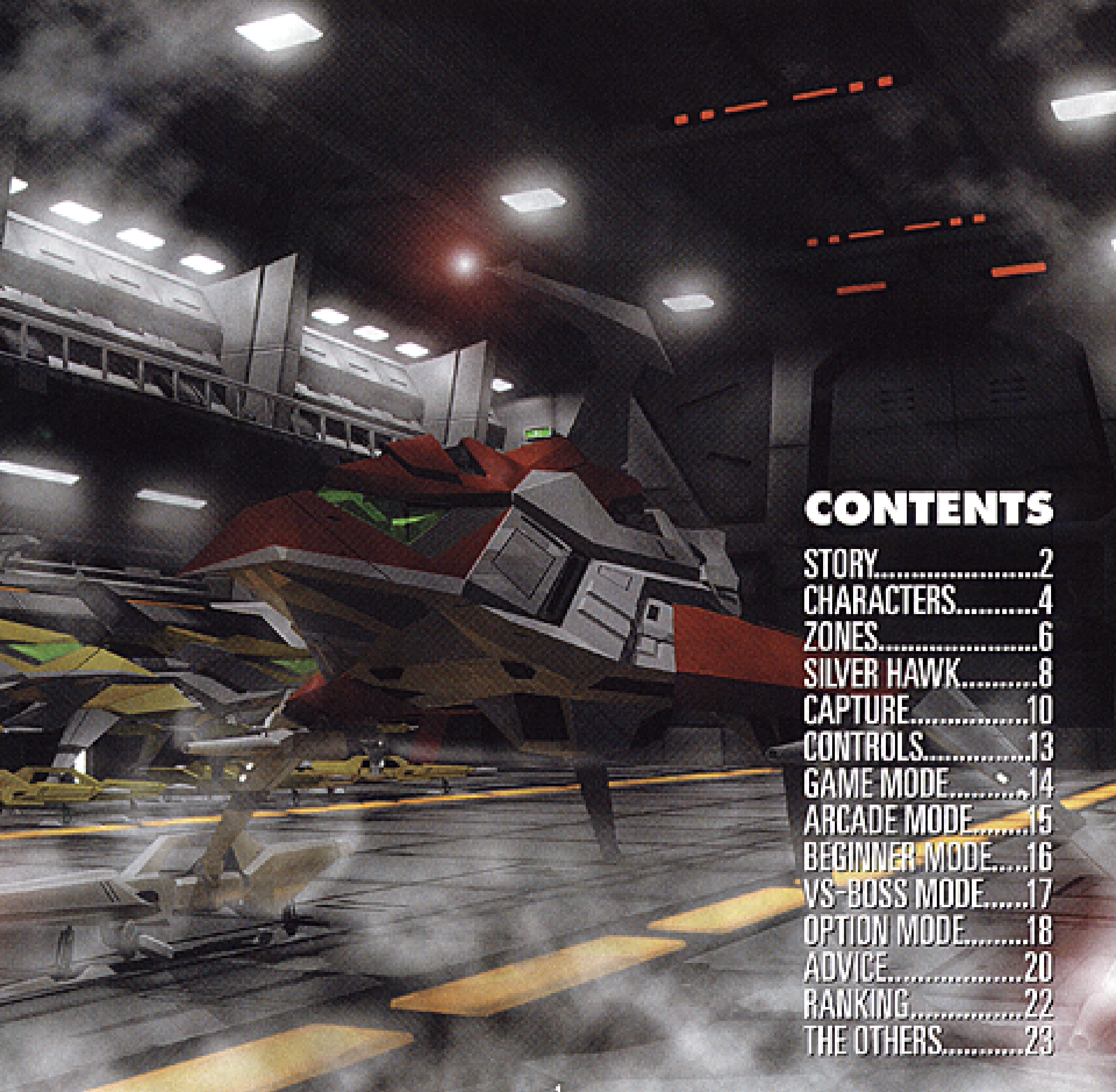
このたびはプレイステーション用ソフト「Gダライアス」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「解説書」を良くお読みいただき、正しい使用法でご愛用下さい。なお、この「解説書」は大切に保管してくださるようお願いいたします。

メモリーカードについて

このゲームはメモリーカードに対応しています。データをセーブするためには、1ブロック以上空きのあるメモリーカード(別売)が必要です。なお、ゲーム中のカードの抜き差しは、データ破損の恐れがありますのでご遠慮下さい。

For Japan Only | プレイヤー 1~2人 | メモリーカード 1ブロック | アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 01348



CONTENTS

The Green Grobe —母なる緑の星・アムネリア—

広大なる宇宙。
その惑星に生まれ来た生命は文明を手にし、争い、ついには滅亡の危機に瀕した。
だが、戦乱は1人の男の出現により終息を迎えた。男の名は「アムネリア」。
人々は、自らの星に彼の名を冠して称えたが、彼を救世主として導いた"力"の存在に気づく者は誰一人いなかった。

そして、時は流れた…

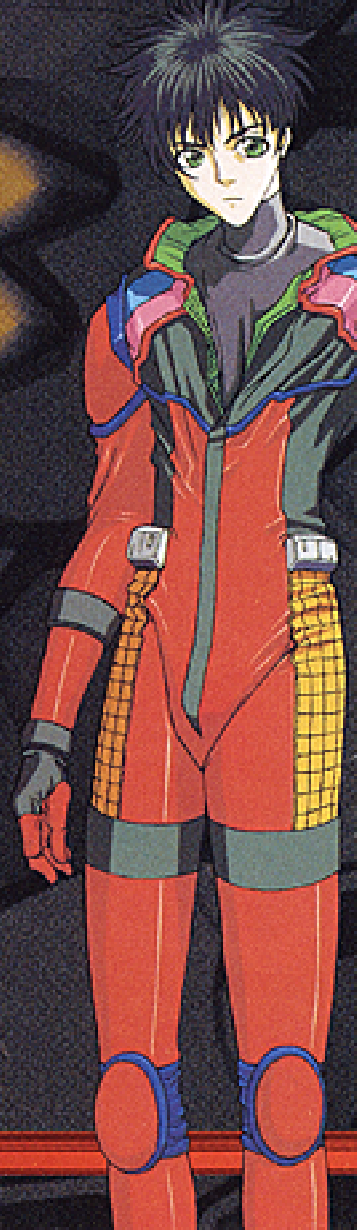
アムネリアの血統には、代々不思議な力が宿り、アムネリア21世・ブレザ王もまた例外ではなかった。
王であり至高の科学者であった彼は、新しいエネルギーの研究に没頭していた。
アムネリアでは、「カジュ」と呼ばれる土から生成されるエネルギーを活用していたが、「カジュ」はアムネリアの命ともいうべき緑の木々を育くむものであり、決して無限ではないため、深刻な問題となっていたのである。

アムネリア暦547年、ブレザ王はついに究極のエネルギーを作り出す方法を発見、アムネリアのエネルギー問題は完全に解決した。
再び人々の生活が潤い始めた頃、賢明なる王は宇宙開発の宣言を行なった。

「やがてこの母なる星が、我々の繁栄を支えきれなくなる時代が来るだろう。その日のために、私は新たな大地を皆に与える事を約束する。」

アムネリアの衛星「ブレザ」に人々は移り住み、50年の歳月が流れた。
それは人類が平和を極めたかに見える時代。

しかし、600年前のあやまちは今まさに繰り返されようとしていた…



STORY 創世の叙事詩



Genocide －悪魔の力「A.N」と謎の侵略者－

アムネリアのもう一つの衛星「マーサ」の獲得をめぐり、アムネリアとプレザの緊張は限界に達し、星間戦争が勃発した。
戦いが熾烈を極めていく中、殺戮兵器の研究に明け暮れる科学者達は、遂に悪魔の力を作り上げてしまった。
悪魔の名は「All Nothing」。全てを無にする兵器の名前であり、その閃光は衛星プレザを宇宙から消し去った…

自らの過ちに気づいた人々は兵器を捨て、平和と復興への道を歩み始めた。
時を同じくしてアムネリア歴609年、アムネリアの血をひく新しい命が誕生。
大戦によって最後のアムネリアとなった少年は、25代目の王となった。

幼き王の「未来を見る能力（ちから）」は、新王誕生で沸き返る人々に、アムネリアのたどる過酷な運命を突きつけた。
「備えよ！やつらがやって来る！」それが王の最初の言葉であった。

３年後「やつら」がやって来た。
王立宇宙軍は衛星マーサで迎撃にあたるものの、最初の閃光が見えた数時間後にほどなく壊滅。同時に全人口の２／３をも失った。
マーサで戦った敵戦力は、偵察程度のものであった事が後の調査で判明。
人々はいつしか未知の侵略者を「シーマ（死を司る者）」と呼ぶようになった…

Gain Over －シルバーホーク誕生－

「我々が生き残るには、もうこれしかない」
アムネリアの文明ではシーマに対抗できない。
王の最後の策は、かつて１つの星を滅ぼした悪魔の力「A.N」と、シーマの力を融合した戦闘機を創りあげるというものだった。
科学者達は王の言葉を実現すべく、マーサ戦で手に入れた敵軍の機体を元に「A.N」機関を搭載した、２機の最新鋭戦闘機を完成させた。
その戦闘機には、かのアムネリア１世と共に世界を導いたと言われる伝説の鳥「シルバーホーク」の名が付けられた。

敵の本隊はすぐそこまで迫っている。
王立宇宙軍の生き残りパイロット…サムラックとルティアを乗せた銀翼の鷹は今、カタパルトを飛び立った。

アムネリア王は、小さくなってゆくシルバーホークと若き２人に語りかけた。
「君らは生命（いのち）の誕生（はじまり）を見るだろう…」



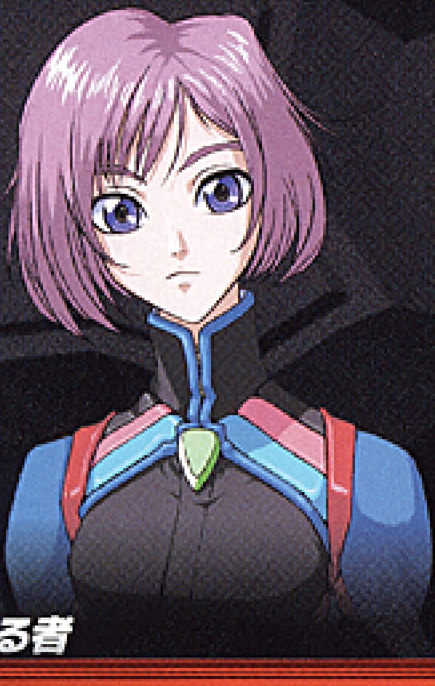
Sameluck Raida　サムラック・ライダ（1P）

シルバーホーク１号機（カラーリングはレッド）専属パイロット。
当時開発中であったシルバーホークの原型となった「ARCF-06A」のテストパイロットであったが、正式パイロットが先のシーマ戦により戦死した為、そのままパイロットとなった。

性格はいたって温厚。相手を出し抜き上にのし上がろうという野心は持ち合わせていないが、間違った事に対しては決して屈しない面も持ち合わせている。

シルバーホークのパイロットになった事によりルティアと出会う。

男性／１７歳。



Lutia Feen　ルティア・フィーン（2P）

シルバーホーク２号機（カラーリングはブルー）専属パイロット。
アムネリア王がシーマ来襲の予言後に自ら選出してきた天才パイロット。その時わずか１１歳であったが、シミュレーターでのドッグファイト撃墜数は、当時のエースパイロットと並ぶ程であった。

シーマ戦にて家族を全て失い、人前ではほとんど喜怒哀楽を見せる事が無くなってしまっていたが、同じ境遇のサムラックとの出会いより、笑顔を取り戻していった。

パイロットとしての一流の腕前は、アムネリアの血縁者の為という噂があるが、真実は定かではない。

女性／１５歳。

CHARACTERS 誕生（はじまり）を語る者

Silver Hawk シルバーホーク

正式名称／ARCF-R07A PLUS　通称／シルバーホーク

強大な敵「シーマ」に対抗すべく、「All Nothing System」をメイン機関として開発された最新鋭機である。
A.Nシステムはオーバーテクノロジーであり、1歩間違えば宇宙ごと消滅させ得るエネルギーがあると言われている。偶然にも手に入れた敵機械生命体のコアと融合させる事によりシステムが制御可能となった。敵を補足するキャプチャーシステム、並びに補足した敵を取り込んでエネルギー変換して撃ち出すαビーム等、絶対的な装備を誇る。

乗員1名。
全高：14.815m，全長：26.55m，
全幅：20.713m（m=メルタ）



Thiima シーマ

突如アムネリアに襲撃をかけた、謎の機械生命体の軍団を指す。
「シーマ」とはアムネリア語で「死を司る者」の意である。

彼ら（彼女ら）の目的は宇宙の平和を守ることであり、
宇宙そのものを消滅しかねない「A.N」の出現によって、
目覚めの時を迎えたのであった。その役目を果たすべく、
体は金属の様な固い物質で覆われ、かつ柔軟な動きと
スピード、破壊力を備えた超生命体である。

宇宙の歴史が全て記されていると言われる
「アカシックレコード」には過去，未来において彼らの出現が
記されているという。



進撃ルートと5つの未来

アムネリア星を飛び立ったサムラックとルティアは、敵軍シーマの本拠地・ラキア銀河系を目指す。そこに至るルートごとに、異なる未来が2人に訪れるのである。



ゾーンセレクト画面

プレイヤーはさまざまなタイミングでルート選択を要求される。
選んだルートによって、攻略の難易度は大きく変化する。



ZONES 運命を織りなす星



DARIUS [originally released in 1986] continues.

画面の見方

エリア名
自機残数
対空攻撃レベル
対地攻撃レベル
バリアレベル
キャプチャーボール残数



ゾーン名
2P側装備レベル
αビーム
キャプチャーした敵機



SILVER HAWK 光を導く翼

パワーアップとアイテム

特定の敵を倒すと、アイテムが出現!!
編隊の中で他と色の違う敵は逃さず倒せ!!

規定数のアイテムを取るとレベルが上がり性能が大幅に変化。撃墜されるとそのレベルの最低装備に戻る。

MISSILE	BOMB	ARM
対空攻撃	対地攻撃	バリア

RED - ITEM

Level1:MISSILE
対空攻撃の初期装備。

Level2:LASER
敵を貫通するレーザーを発射。

Level3:WAVE
敵と地形を貫通するウェーブを発射。

7つ取ればレベルアップ!!

GREEN - ITEM

Level1:BOMB
対地攻撃の初期装備。

Level2:TWIN BOMB
上下にボムを発射。

Level3:MULTI BOMB
四方向にボムを発射。

4つ取ればレベルアップ!!

BLUE - ITEM

Level1:ARM
耐久力+1。MAX 3。

Level2:SUPER ARM
耐久力+2。MAX 4。

Level:HYPER ARM
耐久力+3。MAX 5。
地形との接触も防御可能。

6つ取ればレベルアップ!!

PURPLE - ITEM (消耗型アイテム)



キャプチャーボールのストックが1つ増加。

GOLD - ITEM

取った瞬間画面中の敵にダメージを与える。

SILVER - ITEM

取るとランダムに得点が入る。

キャプチャー方法

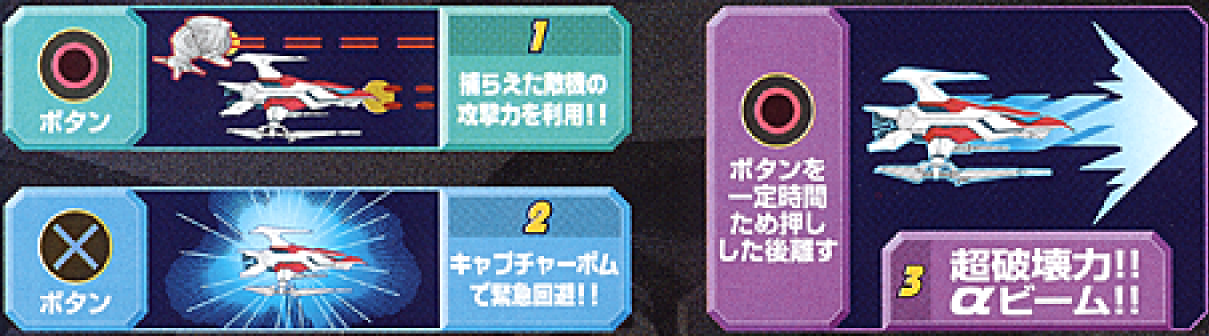
シルバーホークは「キャプチャー」することで、ほとんどの敵の能力を利用することが可能。



※キャプチャーした敵機は、敵弾や地形に接触する度に耐久力が減少し、耐久力がゼロになると消滅。

キャプチャー後の選択

キャプチャー後は、以下の攻撃のいずれかを選択可能。これらの攻撃力なくして勝利は望めない。



キャプチャーした機体の耐久力が続く限り、敵弾を防ぐバリアとしても利用可能。

CAPTURE 強敵をキャプチャーして反撃せよ!!

カウンタービーム

敵大型戦艦全てに、αビーム級の兵器「βビーム」が装備されているが、それを逆利用して敵戦艦に大ダメージを与える事が可能。



敵戦艦がβビームを充填開始!!
こちらもαビームを準備せよ!!



βビームが放たれた!! αビームを解放してβビームに干渉させろ!!



◎ボタンを連打し、βビームに撃ち勝てば、カウンタービームが発生!!

βビームへの干渉は4回(フォーフォルドカウンター)まで可能!! 反撃の度に破壊力が増大!!

ソリドナイトの性質

金色に輝く金属「ソリドナイト」に覆われた敵には、キャプチャーボールとαビームが通用しないので注意。以下にその一部を記す。



SOLIDNITE



SOLID-MISSILE



Rei SOID PLUS



Rei YAZUKA-TAKARMY

ソリドナイトに覆われた敵は、ショット/ボム/ボンバー系の攻撃でのみ破壊可能。

敵中型戦艦のキャプチャー

キャプチャーボールは敵の中型戦艦をも捕らえ、その強大な攻撃力を利用することが可能。



中型戦艦出現!!
頭部のソリドナイトに集中攻撃!!



ソリドナイトを破壊できたら、
キャプチャーボール発射!!

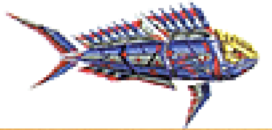


命中すれば、キャプチャー成功!!

敵中型戦艦の特殊攻撃

敵中型戦艦のキャプチャー時は、特定の操作で強力な攻撃を放つ事が可能。(矢印は方向キーの入力方向を表す。)

ZONE α



FIRST CAPTAIN

↓↘→+○ボタン

ZONE γ



QUEEN'S CHILD

←↙↓↘→+○ボタン

ZONE δεζ



REVERSE DIRECTION

→↓↘+○ボタン

ZONE ικ



TAIL BLADE

→←↙↓↘→+○ボタン

ZONE ηθ



GRAY STRIPE

→←↙↓↘→+○ボタン

ZONE λο



UN GUARDIAN

←↓↙+○ボタン

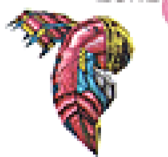
ZONE μξ



HARD ARMAMENT

←↓↙+○ボタン

ZONE ν



DREAM TENDER

←↓↙+○ボタン

コントローラ基本操作（初期設定）



方向キー
- 自機の移動
- 進行ルートの選択

スタートボタン
- ゲームのポーズ（一時停止）

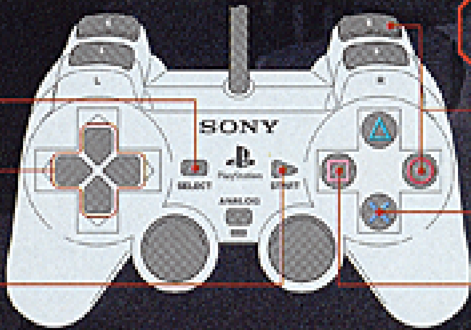
○ボタン／R2ボタン
- 対空・対地攻撃、αビームのチャージ
- 進行ルートの決定

×ボタン
- キャプチャーボール発射

□ボタン
- 攻撃のオート連射

アナログコントローラ「デュアルショック」基本操作（初期設定）

※右／左スティック、およびアナログモードスイッチは使用しません。



セレクトボタン
- 振動ON／OFF

方向キー
- 自機の移動
- 進行ルートの選択

スタートボタン
- ゲームのポーズ（一時停止）

○ボタン／R2ボタン
- 対空・対地攻撃、αビームのチャージ
- 進行ルートの決定

×ボタン
- キャプチャーボール発射

□ボタン
- 攻撃のオート連射

スタート／オプション時の操作（コントローラ／アナログコントローラ共通）

方向キー	スタートボタン	○ボタン	×ボタン
項目の選択／オプション内容の設定	ゲーム開始／選択の決定	選択の決定	選択の取消

CONTROLS 操縦方法をマスターせよ!!

タイトル画面～モード選択



タイトル画面

スタートボタンを押すと、下記4種のモードが表示されるので、方向キー左右で希望のモードを選択、スタートボタンで決定。

各モードの内容



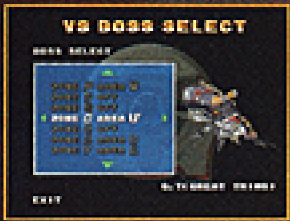
ARCADE MODE

アーケード版「Gダライアス」を忠実に移植したモード。コントローラを２つ接続すれば、２人同時プレイも可能。



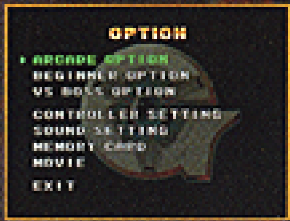
BEGINNER MODE

難易度の上昇を抑えた、初心者向けのモード。
自機の残数や初期装備を好みに合わせて設定することも可能。



VS BOSS MODE

「ARCADE MODE」に登場する全ての敵戦艦と自由に戦えるモード。



OPTION MODE

ゲームの基本的な設定を行なうモード。
クリアしたゾーンのエピローグムービーを観ることも可能。

GAME MODE 出撃に備えよ!!

全体の流れ

アームが無い状態での被弾・地形への接触はミスとなり、自機を１機失う。全ての自機を失うとゲームオーバー。



迫り来る敵機を倒しながらゾーンの果てを目指せ!!



各ゾーン内の分岐は、戦況や自機のパワーを考えてエリアを選べ!!



敵巨大戦艦出現!!
総力をもって、これを撃破せよ!!

ゾーン内分岐

エリアごとに出現アイテム数や敵巨大戦艦の攻撃法方が異なってくる。

分岐開始



画面中央のタイムゲージが消えるまでに自機の位置を確保せよ!!

分岐完了



タイムゲージが消えた時点での自機の位置で、次のルートが決定!!





ARCADE MODE アーケードモード

自機装備セレクト

「BEGINNER MODE」では、「ARCADE MODE」が難しいと感じたプレイヤーのために、装備セレクト機能を搭載。


プレイ中の画面

POWER UP LEVEL SELECT

ゲーム開始時の自機の装備を３種類から選択可能。（各装備のレベルはゼロ）
方向キー左右で選択、◎ボタンで決定。

[NORMAL] ･･････････ミサイル／ボム／アーム
[SUPER] ････････････レーザー／ツインボム／スーパーアーム
[HYPER] ････････････ウェーブ／マルチボム／ハイパーアーム



初期装備を決定すると、ビギナーゲームがスタート。

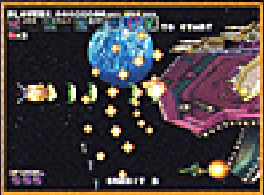
特別ルール

「BEGINNER MODE」は基本的に「ARCADE MODE」と同じプレイ方法だが、以下の点において異なる。

- プレイヤー撃墜時は一切パワーダウンしないが、コンティニューするとその装備レベルの初期状態に戻る。
- 最終ゾーンクリア時のエピローグが無い。

敵艦セレクト

「ARCADE MODE」に登場する全ての敵戦艦と自由に戦えるモード。



プレイ中の画面

VS BOSS SELECT

戦いたい敵戦艦を選択。

- 方向キー上下でゾーンの選択、方向キー左右で敵艦の指定／OFF（戦わない）の選択。
- 複数の戦艦を選択し、連続戦闘を行なうことも可能。



現在選択されている、大型戦艦とその出現ゾーン／エリア名

◎ボタンで設定を中止し、ゲームモードセレクト画面に戻る

戦艦のグラフィック

選択中の戦艦名

敵戦艦の選択と自機装備の決定が完了すると対戦開始。

特別ルール

「VS BOSS MODE」のルールは以下の通り。

- プレイヤー撃墜時は一切パワーダウンしないが、コンティニューするとその装備レベルの初期状態に戻る。
- 「OPTION MODE」で残機数とクレジット数を無限に設定可能。

VS-BOSS MODE VS ボスモード

ゲームの環境設定

プレイヤーはこのモードで、ゲームを自分の好みに合わせてカスタマイズ可能。



オプション画面

【ARCADE OPTION】
【BEGINNER OPTION】…………各モードの難易度、残機数、クレジット数等の設定
【VS BOSS OPTION】
【CONTROLLER SETTING】…………コントローラのボタン配列を設定
【SOUND SETTING】…………BGM、効果音の設定
【MEMORY CARD】…………データの読み出し／書き込み等の設定
【MOVIE】…………◎ボタンでムービーセレクト画面に移行

【EXIT】…………◎ボタンでゲームモードセレクト画面に戻る

★「MOVIE」では、クリアーしたゾーンのエピローグムービーがセレクト画面に登録される。

OPTION MODE オプションモード



コンフィグレーション画面

各モードオプション

方向キー上下で項目の選択、方向キー左右で内容の設定。

[GAME RANK] ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ゲームの難易度を設定
[PLAYER STOCK] ・・・・・・・・・・・・・・・・残機数を設定
[CREDIT]・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・コンティニュー可能な回数を設定
[CAPTURE BALL STOCK]・・・・・・・・・・キャプチャーボールの残数を設定



コントローラセッティング画面

コントローラ セッティング

方向キー上下で設定したい機能を選択し、その機能を割り当てたいボタンを直接押して設定。セレクト／スタートボタンと方向キー以外のボタンは全て使用可能。

[SHOT]の項目ではR2ボタンのみ、他のボタンと併用が可能。



サウンド画面

サウンド セッティング

方向キー上下で項目の選択、方向キー左右で内容の設定。

[SOUND MODE] ・・・・・・・・・・・・・・・・・ 音声をステレオ／モノラルに設定
[MUSIC VOLUME] ・・・・・・・・・・・・・・・ゲーム中のBGMの音量設定
[SE VOLUME] ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ゲーム中の効果音の音量設定
[SE TEST]・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・◎ボタンで効果音の試聴



メモリーカード画面

メモリーカード

メモリーカードには、オプション設定全般、ハイスコア、VSボスモードで選択した敵艦等が記録される。

[DATA LOAD]・・・・◎ボタンでデータをロード
[DATA SAVE]・・・・◎ボタンでデータをセーブ
[AUTO SAVE]・・・・方向キー左右で、自動セーブ機能のON／OFFを設定

敵大型戦艦攻略

敵大型戦艦を撃破するためには、以下に示す弱点を攻撃し、耐久力をゼロにしなければならない。

出現ゾーン	戦艦名	耐久力	弱点
ZONE・α(アルファ)	ECLIPSE EYE／エクリプス アイ	2,850	体全体
ZONE・β(ベータ)	TRIPOD SARDINE／トライポッド サーディン	頭:2,000	頭部➡体全体
ZONE・γ(ガンマ)	QUEEN FOSSIL／クィーン フォッスル	4,000	体全体
ZONE・δ(デルタ)	DUAL HORN／デュアル ホーン	4,000	体全体
ZONE・ε(イプシロン)	DIMENSION DIVER／ディメンジョン ダイヴァー	3,800	体全体
ZONE・ζ(ゼータ)	ABSOLUTE DEFENDER／アブソリュート ディフェンダー	3,000	バリア発生装置➡体全体
ZONE・η(イータ)	FIRE FOSSIL／ファイアー フォッスル	6,000	体全体
ZONE・θ(シータ)	DEATH WINGS／デス ウィング	4,800	体全体
ZONE・ι(イオタ)	EIGHT FEET UMBRELLA／エイト フィート アンブレラ	5,500	体全体
ZONE・κ(カッパ)	ETERNAL TRIANGLE／エターナル トライアングル	6,000	頭部
ZONE・λ(ラムダ)	LIGHTNING CORONATUS／ライトニング コロナタス	コア:4,000	頭部内のコア
ZONE・μ(ミュー)	HEAVY ARMS SHELL／ヘヴィー アームズ シェル	4,200	頭部
ZONE・ν(ニュー)	THE EMBRYON／ジ・エンブリオン	8,000	体内のコア
ZONE・ξ(クシー)	ACCORDION HAZARD／アコーディオン ハザード	5,500	体全体
ZONE・ο(オミクロン)	G.T.(Great Thing)／ジー・ティー	14,800	体全体

ソフトウェアリセット

プレイを中断したくなった場合は下記の操作でリセット可能。

ゲーム中、R1／L1／セレクト／スタートボタンを同時に押すと、ゲームを中断してタイトル画面まで戻る。

ADVICE アドバイス

自機の無敵時間

自機シルバーホークには、敵弾を無効化できるいくつかの瞬間がある。うまく利用できれば、敵の猛攻の回避に、おおいに役立つだろう。

無敵になる状況	無敵時間	詳細
自機フレームイン中	4秒	ゲーム開始時／ミス後、次の機体出現時。 自機が操作できるようになった瞬間から4秒間。
アイテム取得時	0.5秒	アイテムを取った瞬間から0.5秒間。
キャプチャー成功時	0.5秒	キャプチャーに成功した瞬間から0.5秒間。
αビーム発射時	1秒	αビームを発射した瞬間から1秒間。
キャプチャーボム使用中	2～4秒	キャプチャーボムを使用した瞬間から以下の秒数。 ボムにした敵の種類によって秒数は変化する。 ボムサイズ・小［ザコ敵(一部を除く)］・・・・・約2秒 ボムサイズ・中［大型のザコ敵］・・・・・・・・・・約3秒 ボムサイズ・大［全ての中型戦艦］・・・・・・・・約4秒

得点効率の追求

Gダライアスの基本フィーチャー、「キャプチャー」と「αビーム」を活用することで、高得点をマークすることが可能。

敵を倒した攻撃	得点倍率
キャプチャーした敵の弾or本体	×2
キャプチャーボム	×3
ノーマルαビーム	×4
ノーマル1.5倍αビーム	×4
カウンタービーム	×6
ダブルカウンタービーム	×8
トリプルカウンタービーム	×10
フォーフォルドカウンタービーム	×12

ファイナルゾーンクリア時の戦績	得点倍率
プレイヤーの残機数	×100万点
中型戦艦キャプチャーの成功数	×30万点
大型戦艦をノーマルαビームで倒した回数	×20万点
大型戦艦をカウンタービームで倒した回数	×40万点
大型戦艦をダブルカウンタービームで倒した回数	×60万点
大型戦艦をトリプルカウンタービームで倒した回数	×80万点
大型戦艦をフォーフォルドカウンタービームで倒した回数	×100万点

テクニカル ランキング

ゲーム終了時に表示されるテクニカルランキングは、プレイヤーの技術を以下の点から判断し、決定される。なお、スコアはランキングに影響しない。

判定の基準	解説
敵機の破壊率	敵の総出現数に対する破壊数。多いほど評価は良。
敵編隊の全滅率	敵編隊の総出現数に対する破壊数。多いほど評価は良。
大型戦艦への攻撃命中率	大型戦艦対戦中（WARNING～撃破）の、ショット総数に対する命中数。多いほど評価は良。
大型戦艦を撃破した攻撃	ゲーム中に出した最高の攻撃で判定。評価最高：フォーフォルドカウンターαビーム。評価最低：時間切れによる敵艦の自爆。
キャプチャー敵の有効利用率	総キャプチャー回数に対する有効利用数（αビーム／キャプチャーボムにできたか否か）。多いほど評価は良。
到達ゾーン	ゲームオーバー時の到達地点。高次ゾーンほど評価は良。
コンティニュー回数	少ないほど評価は良。
自機の装備	ゲームオーバー直前の装備を、ゲージ数に換算して評価。ゲージ数が多いほど評価は良。
被弾率	自機を失った回数。少ないほど評価は良。

HIGH

GOLD HAWK
SILVER HAWK
IRON HAWK

GOLD CONDOR
SILVER CONDOR
IRON CONDOR

GOLD EAGLE
SILVER EAGLE
IRON EAGLE

GOLD SWAN
SILVER SWAN
IRON SWAN

GOLD CROW
SILVER CROW
IRON CROW

GOLD OWL
SILVER OWL
IRON OWL

GOLD DUCK
SILVER DUCK
IRON DUCK

LOW

スコア ランキング

ゲーム終了時に高得点をマークしていれば、プレイヤーの名前をスコアランキング画面に登録可能。方向キー左右で文字選択、◎ボタンで決定。



スコアランキング画面

RANKING プレイヤーレベルの評価

ポーズ中のメニュー

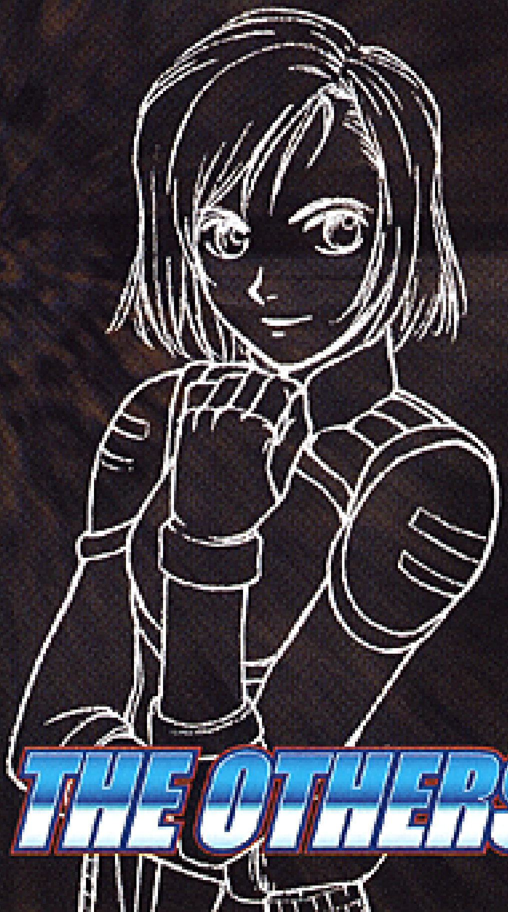
ポーズ時にセレクトボタンを押すことで、以下のメニューが表示される。

- [EXIT] ・・・・・・・・・・・・・・・・・◎ボタンでゲームに復帰
- [画面位置の選択] ・・・・・・・・・◎ボタンでゲーム画面設定メニューに移行
- [ゲーム終了] ・・・・・・・・・・・・・◎ボタンでゲームを中止し、デモ画面に戻る

方向キー上下で項目の選択、方向キー左右で内容の設定、◎ボタンで決定。
[画面位置の選択]では、ステータスの表示位置や表示の有無を設定可能。



ポーズ画面



MANUAL STAFF

[SUPER VISOR]	KAZUHIRO OHHARA
	NAOMITSU ABE
[STORY TELLER]	NAOMITSU ABE
[CG DESIGNER]	TOSHIHIRO FUKUI
	TAKAYUKI TSUCHIYA
	TOHRU KAWAISHI
	MASAMI KIKUCHI
[CHARACTER DESIGNER]	HISAKAZU KATOH
[ART DIRECTOR] [EDITOR] [WRITER]	NAOTO HASHIZUME
[SPECIAL THANKS]	MAKOTO OSAKA
	TOSHIYUKI TAKENAMI

THE OTHERS その他

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation" 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation" 本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。